DIE HARD TRILOGY

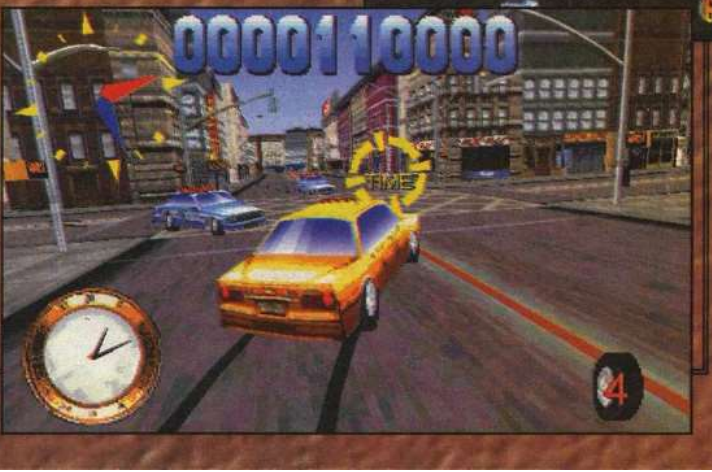
Przygody dzielnego Bruce'a Willisa w „Szklanej pułapce" ("Die Hard") przyciągały do kina tłumy widzów na całym świecie. Przygody Johna McLane'a bardzo szybko przeniesiono na ekrany monitorów komputerowych. Gry polegały zazwyczaj na tym, że Bruce szedł po ulicy i klepał wszystkim maski. Teraz pojawiła się DIE HARD TRILOGY, która jest komputerowym podsumowaniem filmowego tryptyku.

Zarówno pierwszy kontakt z programem jak i dłuższe z nim obcowanie daje dużo satysfakcji. Razi nieco jego błoga bezmyślność, ale przynajmniej nie nudzi się po pierwszej setce zabitych. Trzeba też oddać twórcom, że kierując się logiką szamponowych reklam, mogą zachwalać swój produkt jako „trzy w jednym", bowiem na DIE HARD TRILOGY składają się właściwie trzy oddzielne gry.

W pierwszej – DIE HARD, widać postać Johna McLane'a nieco z góry i z tyłu. Superglina chodzi, opętańczo strzela, ale pamięta o rzuceniu co jakiś czas granacika. Naprzeciw niego stają rzesze okropnych, bezlitosnych terrorystów, których czeka jeszcze straszniejsza niż oni sami eksterminacja. Miejscem akcji jest wielki wieżowiec korporacji Nakatomi. W rzadkich chwilach refleksji John przypomina sobie, że oprócz czynienia totalnej rozwałki ma zadanie uwolnienia zakładników. Tych skrupulatnie ukryto na każdym z poziomów. Przypadkowo (jak zwykle) wplątany w całą aferę bohater musi ich odnaleźć. Kiedy wszyscy zakładnicy na danym poziomie będą wolni lub martwi, McLane korzysta z windy, jedzie na wyższy poziom i sprzątanie zaczyna od nowa. Jednakże ocena wysokości budynku przywołuje na myśl porównanie pracy dzielnego policjanta z obowiązkami służbowymi niejakiego Syzyfa, ale uporu i konsekwencji trzeba uczyć się przez całe życie. Pod względem opracowania graficznego gra jest zbyt „kanciasta", za to animacja bez zarzutu.

Kolejna gierka nosi tytuł DIE HARDER i jej pomysł oparty jest na motywach drugiej części filmu. Jak wszyscy dobrze pamiętają, akcja toczy się na lotnisku Dullesa. Znów atakują terroryści, znów rządzą brudne pieniądze, znów dają się we znaki ludzie bez serc, no i oczywiście pojawia się nasz niezłomny McLane. Teraz akcja przypomina niedawny hit – VIRTUA COP. Trójwymiarowe pole walki jest widziane oczami bohatera, fabuła obfituje w wiele wybuchów i innych przejawów efektownej destrukcji. Według mnie ta część trylogii jest najlepsza – po prostu najbardziej miodna i widowiskowa. Perfekcyjna także pod względem technicznym. Celne oko i piekielny refleks decydują o końcowym powodzeniu. Musisz załatwić wszystkich złych gości, a jest kogo, bo zjeżdżali na lotnisko wszystkimi dostępnymi autobusami przez ostatnich kilka dni. Trudność wzrasta wraz z przejściem kolejnych etapów, ale uzbrojenie bojowe stróża prawa też staje się coraz potężniejsze. Na końcu nasuwa się wniosek, że wygodniej od razu było walnąć w to miejsce bombę atomową, niż wysyłać Bruce'a.

Wreszcie trzecia część. Zarówno w kinie jak i w grze jest najmniej emocjonująca. Klaustrofobiczny klimat ustępuje drogiej, choć sztucznej efektowności. Wsiadasz w taksówkę i zasuwasz po mieście, bo w przeciwnym razie przeintelektualizowany terrorysta-czubek wysadzi coś lub kogoś w powietrze. Gra z początku wygląda nieźle. Pojawiają się pewne reminiscencje z QUARANTINE, ale szybko mijają i wkrótce jedynym elementem, na którym warto zawiesić oko jest krew przechodniów rozmazywana na szybie przez wycieraczki. Podczas jazdy ciśnij pedał gazu do oporu, bo inaczej będzie wielkie bum i szeryf straci reputację killera.



Niby bardzo banalne, ale miodności temu nie brak. Naprawdę jest w co pograć. Dzięki swej „trójdzielności" gra nie nudzi się szybko, nie razi monotonią. Jeśli ktoś lubi dobre gry zręcznościowe, powinien zagrać w DIE HARD TRILOGY. Nic tak nie relaksuje, jak wykończenie po obiadku tysiąca okropnych terrorystów. Dobry pomysł, dobra realizacja techniczna, dobra fabuła – to cechy dobrej gry. Poza tym fajnie jest choć przez kilkanaście godzin być Brucem-twardzielem.

KaYteck

21st Century Fox Interactive

DYSTRYBUTOR PC – NIEZNANY CENA: -pc
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN 95 Min. Pentium 75, 16 MB RAM

OCENA: 6/10